

СУШИ КАРТЫ

Правила игры



от 8 лет 2-5 игроков

ИГРА ОТ КОМПАНИИ СТИЛЬ ЖИЗНИ



Компоненты

108 КАРТ:

14 карт темпуры
14 карт сашими
14 карт пельмешек
6 карт роллов маки (1)
12 карт роллов маки (2)
8 карт роллов маки (3)
5 карт нигири-суши с омлетом

10 карт нигири-суши с лососем
5 карт нигири-суши с кальмаром
10 карт пудингов
6 карт васабис
4 карты палочек



Ход игры

РАУНД

Игра состоит из 3 раундов.

Для начала каждый из игроков выбирает из руки одну карту, которую он хотел бы оставить себе, и кладёт её перед собой рубашкой вверх. Когда все сделали это, все одновременно открывают выбранные карты.

ПРИМЕЧАНИЕ: Сыгранные (открытые) карты остаются у вас до конца раунда, когда за них будут начислены очки. Мы рекомендуем класть вместе свои карты одного типа.

После этого оставшиеся на руках карты передаются соседу слева (по часовой стрелке) в закрытом виде. Каждый игрок получает карты от соседа и делает следующий ход (теперь вы выбираете из меньшего количества карт).

Подготовка к игре

• Тщательно перемешайте карты и раздайте их в зависимости от числа игроков

В игре **для двоих** раздайте по **10 карт** каждому игроку.
В игре **для троих** раздайте по **9 карт** каждому игроку.
В игре **для четверых** раздайте по **8 карт** каждому игроку.
В игре **для пятерых** раздайте по **7 карт** каждому игроку.

(Держите свои карты в руках, вы можете смотреть в них, но не показывайте противникам!)

- Колоду оставшихся карт поместите лицом вниз в центре стола.
- Возьмите лист бумаги и карандаш для подсчёта очков.
- Назначьте одного из игроков ответственным за ведение счёта.



С ВАСАБИ ВКУСНЕЕ!

Если вы выбрали нигири-суши с лососем, кальмаром или омлетом, а перед вами уже лежит открытая карта васабис, то карта нигири-суши кладётся поверх карты васабис. Тем самым вы показываете, что нигири-суши сдобрены васабисом, и их ценность повышается в три раза!



ПРИМЕЧАНИЕ: Перед вами может быть несколько карт васабис, но на каждую из них можно поместить только одну карту нигири-суши.



ЕДИМ ПАЛОЧКАМИ!

Если перед вами уже лежит открытая карта палочек, в один из последующих ходов текущего раунда вы можете взять и сыграть сразу 2 карты!

Вот как это происходит: сначала вы, как обычно, выбираете одну карту из руки и кладёте её рубашкой вверх перед собой. Непосредственно перед тем, как игроки откроют выбранные карты, вы говорите: «Палочки!» – и, выбрав из руки ещё одну карту, кладёте её перед собой рубашкой вверх. После этого все открывают свои карты.

Перед тем как вы передадите карты из руки следующему игроку, добавьте к ним использованную карту палочек – она будет участвовать в игре далее, и кто-то ещё сможет её

выбрать.

ПРИМЕЧАНИЕ: Перед вами может находиться несколько карт палочек, но вы можете использовать только одну из них за ход.

КОНЕЦ РАУНДА

Когда в конце раунда игрок получает от соседа последнюю оставшуюся карту, он сразу кладёт её перед собой в открытую, так как выбирать уже не из чего. Чаще всего это будет не самая полезная карта, но случается, что ваш сосед окажется вынужденным отдать вам что-то очень даже ценное!

Теперь подсчитайте очки за собранные вами карты, как описано далее.



Подсчёт очков

РОЛЛЫ МАКИ

Каждый игрок считает и складывает значки роллов маки в верхней части соответствующих карт, лежащих перед ним. Участник с наибольшим числом таких значков получает **6 победных очков**. Если несколько игроков набрали одинаковое наибольшее количество роллов маки, они делят 6 победных очков между собой поровну (остаток, если он есть, не учитывается), а победные очки за второе место в этом случае не присуждаются.

Игрок, занявший второе место по числу роллов маки, получает **3 победных очка**. Если таких игроков несколько, они делят между собой 3 победных очка поровну (остаток, если он есть, не учитывается).

Например: у Игоря 5 роллов маки, у Антона 3, у Иры 3, а у Лизы 2. У Игоря больше всего роллов маки, поэтому он получает 6 победных очков. У Антона и Иры ничья в борьбе за второе место, поэтому они делят между собой 3 победных очка поровну – каждый из них получает одно победное очко. Лиза ничего не получает.

МЫ РОК-Н-РОЛЛЫ!
МЫ ПРИНОСИМ
6 ОЧКОВ!



РОЛЛЫ –
РУЛЯТ!



ДА У НАС ТУТ
РОЛЛЫ ЗАХОДЯТ!



ТЕМПУРА

Набор из двух карт темпуры приносит их обладателю 5 победных очков. Одна карта темпуры ничего не приносит. В течение раунда вы можете собрать несколько пар карт темпуры и получить очки за каждую пару.



САШИМИ

Набор из трёх карт сашими приносит 10 победных очков. Одна или две карты сашими ничего не приносят. Вы можете собрать даже несколько наборов сашими за раунд, хотя это будет весьма непросто!



ПЕЛЬМЕШКИ

Чем больше у вас карт пельмешек, тем больше очков вы получаете! Для подсчёта победных очков смотрите таблицу:

Пельмешки:	1	2	3	4	5	или больше
Очки:	1	3	6	10	15	

МЫ ХОТЕЛИ СОБРАТЬСЯ ВТРОЁМ И
ЗАРАБОТАТЬ 10 ОЧКОВ! НО ОДНУ ИЗ
НАС НЕ ОТПУСКАЛ СОСЕД!

НАКОНЕЦ-ТО
МЫ ВМЕСТЕ!



НИГИРИ-СУШИ И ВАСАБИ

Нигири-суши с кальмаром приносит 3 победных очка. Если эта карта лежит на карте васабиса, она приносит 9 победных очков.

Нигири-суши с лососем приносит 2 победных очка. Если эта карта лежит на карте васабиса, она приносит 6 победных очков.

Нигири-суши с омлетом приносит 1 победное очко. Если эта карта лежит на карте васабиса, она приносит 3 победных очка.

Карта васабиса без нигири-суши на ней ничего не приносит.



ПАЛОЧКИ

Карта палочек не приносит победных очков.

Начало нового раунда

- Сообщите набранное вами количество победных очков игроку, ответственному за ведение счёта. Он должен записать победные очки каждого из участников.
- Сбросьте разыгранные в предыдущем раунде карты лицом вверх рядом с игровой колодой. Исключение составляют карты пудинга, которые остаются перед игроками до конца игры – очки за них начисляются после конца третьего раунда.
- Раздайте игрокам карты из колоды так же, как делали это в прошлом раунде.

Конец игры

По окончании третьего раунда и подсчёта очков в игровой колоде ещё останутся карты. Не обращайте на них внимания. Пришло время десерта! Теперь считаются карты пудинга.

ПУДИНГИ

Игрок, набравший наибольшее количество карт пудинга, получает 6 призовых очков. Если несколько игроков набрали одинаковое наибольшее число пудингов, они делят 6 победных очков между собой поровну (остаток, если он есть, не учитывается).

Игрок с наименьшим числом карт пудинга (включая тех, у кого нет ни одной такой карты) теряет 6 победных очков. Если у нескольких игроков одинаковое наименьшее число таких карт, то они делят потери поровну (остаток, если он есть, не учитывается).

В редких случаях, если у всех игроков одинаковое количество карт пудинга, никто не получает и не теряет очков.

ПРИМЕЧАНИЕ: в игре для двоих никто не теряет победных очков. Присуждаются только победные очки тому игроку, у которого больше пудингов.

И ПОБЕДИТЕЛЕМ СТАНОВИТСЯ...

Побеждает тот, кто наберёт наибольшее количество победных очков в сумме за три раунда (с учётом очков за пудинги). Если несколько игроков имеют одинаковое число победных очков, побеждает тот, у кого больше пудингов.

Например: у Игоря 4 карты пудинга, у Антона 3 карты, у Лизы и Иры нет ни одной. Игорь получает 6 победных очков, а Ира и Лиза теряют по 3 победных очка (делят поровну 6 очков, которые они должны потерять).

ПОЗДРАВЛЯЮ, ТЫ ПОБЕДИЛ В ИГРЕ! ПОЗВОЛЬ УГОСТИТЬ ТЕБЯ ДЕСЕРТОМ В ЧЕСТЬ ЭТОГО СОБЫТИЯ?



ЗВУЧИТ ЗАМАНЧИВО, ХОТЬ Я И НЕ ТАКОЙ БОЛЬШОЙ ЛЮБИТЕЛЬ СЛАДКОГО!



Варианты игры

ТУДА И ОБРАТНО

Чтобы изменить взаимодействие игроков, попробуйте менять направление передачи карт. В первом и третьем раунде передавайте карты по часовой стрелке, а во втором – против часовой стрелки.

АЛЬТЕРНАТИВНЫЙ ВАРИАНТ ДЛЯ ДВОИХ

В этом варианте игры вводится третий «вымышленный» игрок, за которого два участника будут играть по очереди.

- Раздайте карты на троих (по 9 карт двум игрокам и вымышленному игроку).
- Положите карты вымышленного игрока между собой, не глядя, рубашкой вверх.
- Выберите того кто будет первым играть за вымышленного игрока.
- Когда вы действуете за вымышленного игрока, возьмите

верхнюю карту из его колоды и добавьте её себе в руку.

- Затем выберите из своей руки одну карту для себя и одну для вымышленного игрока (ваш соперник выбирает только одну карту для себя).
- Откройте выбранные карты и обменяйтесь с противником картами в руке (колода карт вымышленного игрока остаётся на месте).
- Теперь ваш противник будет играть за вымышленного игрока, взяв верхнюю карту его колоды в руку и выбрав по карте себе и ему.
- Продолжайте играть, по очереди действуя за вымышленного игрока, пока не закончатся его карты.
- Сыграйте три раунда, подсчитывая очки, как описано в основных правилах.



АППЕТИТНОЙ ИГРЫ!

Слово от GAMEWRIGHT

Все мы в Gamewright HQ очень любим японскую кухню, поэтому игра СУШИ КАРТЫ оказалась для нас приятным сюрпризом: мы быстро «распробовали» её, и она пришлась нам «по вкусу»! Автор игры, Фил Уокер-Хардинг, смог найти совершенно новый подход к самой идее карточной игры – и она получилась простой в освоении, быстрой и интересной как для детей, так и для взрослых. Как и в свой любимый ресторан суши, вы будете возвращаться к этой игре снова и снова!

Автор игры: Фил Уокер-Хардинг
Графика: Нэн Рангсима

Особая благодарность Питеру Кинсли за альтернативный вариант для двоих!



игра от компании
СТИЛЬ ЖИЗНИ

Если вам понравилась эта игра, загляните на сайт компании Стиль Жизни www.LifeStyleLtd.ru – там вы найдёте множество других интересных настольных игр для взрослых и детей!

Краткие правила игры 3 РАУНДА

В игре для двоих раздайте по 10 карт каждому игроку.
В игре для троих раздайте по 9 карт каждому игроку.
В игре для четверых раздайте по 8 карт каждому игроку.
В игре для пятерых раздайте по 7 карт каждому игроку.

Выберите одну карту. Откройте карты одновременно. Передайте карты из руки по часовой стрелке.



РОЛЛЫ МАКИ
Больше всех: 6.
Второе место: 3.
Ничья – пополам.

НИГИРИ-СУШИ
Кальмар: 3.
Лосось: 2.
Омлет: 1.



ТЕМПУРА
Набор из 2: 5.
Иначе: 0

ВАСАБИ
Утраивает очки за нигири-суши на нём.



САШИМИ
Набор из 3: 10.
Иначе: 0.

ПАЛОЧКИ
Используйте в одном из последующих ходов, чтобы сразу сыграть 2 карты.



ПЕЛЬМЕШКИ
x1 2 3 4 5+
1 3 6 10 15

ПУДИНГИ
Больше всех: 6.
Меньше всех: -6.
Ничья – пополам.
Считаются в конце игры.

